Encartes
ISSN 2594-2999, Bajo licencia Creative Commons
encartesantropologicos@ciesas.edu.mx

Almazán, Manuel
Los videojuegos como caballo de Troya en la enseñanza de historia
Encartes, vol. 9, núm. 17, marzo-agosto 2026, pp. 319-327
Enlace: https://encartes.mx/almazan-resena-videojuegos-ensenanza-historia
Manuel Almazán, ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2557-3011
DOI: https://doi.org/10.29340/en.v9n17.441

Disponible en https://encartes.mx

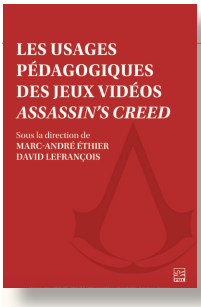
ENCARTES

RESEÑAS CRÍTICAS

LOS VIDEOJUEGOS COMO CABALLO DE TROYA EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA

VIDEO GAMES AS A TROJAN HORSE IN THE TEACHING OF HISTORY

Manuel Almazán*



Reseña del libro:
Éthier, Marc-André y
David Lefrançois (dirs.), 2023. *Les usages pédagogiques des jeux vidéo Assassin's Creed*,
Les Presses de l'Université Laval, Quebec, 187 pp.

Jugar es algo serio

La presencia de los videojuegos en la vida cotidiana cada vez se hace más evidente; este tipo de obras han sido incorporadas a los centros de trabajo y a las aulas con el propósito de llamar la atención del usuario y facilitar el desarrollo de actividades por medio de una experiencia lúdica.

Los centros educativos han incorporado en algunos de sus cursos a los videojuegos como una manera novedosa de acercar a los alumnos a determinados conocimientos. Uno de los títulos que han inaugurado esta tendencia y gozan hoy en día de cierta popularidad es *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), un juego de estrategia en tiempo real ambientado en diferentes periodos históricos. Académicos como Begoña Gros y José Garrido (2008) han dado cuenta de su experiencia al diseñar estrategias didácticas dentro de escuelas de nivel básico utilizando el juego men-

* Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México.

ISSN 2594-2999, Bajo licencia Creative Commons
Encartes 17 • marzo-agosto 2026, pp. 319-327
Recepción: 8 de diciembre de 2024 • Aceptación: 1 de abril de 2025
https://encartes.mx

cionado. Por su parte, el profesor Nicolas Trépanier (2014) utiliza frecuentemente *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) como parte de sus cursos a nivel superior. Así lo expresa dicho profesor:

> Me doy cuenta de que, incluso más de lo que esperaba, el uso de videojuegos es una forma muy eficiente de permitir que los estudiantes universitarios se involucren con la historiografía y les deja una perspectiva crítica y sofisticada que probablemente permanecerá viva mucho después de que se gradúen (s. p.).

El estudio francocanadiense creador de este videojuego cuenta con décadas de experiencia en la industria; en este sentido no resulta extraña la aparición de iniciativas quebequenses para estudiar las ventajas y retos que tienen los docentes al llevar este tipo de productos al aula. Al respecto, nos centramos en el libro *Los usos pedagógicos de los videojuegos Assassin's Creed* dirigido por Marc-André Éthier y David Lefrançois.

El primero de estos autores cuenta con un doctorado en Didáctica y una maestría en Historia, ambos por la Universidad de Montreal;[1] por su parte, Lefrançois es doctor en Filosofía por la Université du Québec en Trois-Rivières,[2] se desempeña como profesor de Ciencias de la Educación en la Université du Québec en Outaouais y dirige la *Revue des Sciences de l'Éducation*.[3]

"La historia es nuestra área de juego"[4]

La franquicia[5] *Assassin's Creed* plantea una extensa lucha entre templarios y *hashashins*; los primeros buscan los *fragmentos del edén* para controlar el comportamiento humano, mientras que los segundos intentan impedir este tipo de actos por medio del *animus*, un dispositivo que revive la experiencia de los antiguos asesinos, desplazándose así entre diferentes épocas.

[1] Véase: https://bit.ly/3ZasURJ

[2] Véase: https://bit.ly/3VbMFXP

[3] Véase: https://bit.ly/4eNYlqw

[4] Eslogan de la saga *Assassin's Creed*.

[5] Esta cuenta hoy en día con más de veinte videojuegos, diez novelas y varias películas.

El título que da inicio a la saga[6] de videojuegos es estudiado por Romain Vincent y Vincent Boutonnet en "Los límites del análisis crítico de *Assassin's Creed* en clase: Damasco en la época de las Cruzadas";[7] aquí los autores presentan la experiencia del joven doctor Romain al utilizar *Assassin's Creed* (AC) en sus clases de historia-geografía con sus alumnos del quinto grado de educación escolar (11 y 12 años). Al respecto, cabe destacar la elaboración de extractos de video de tal forma que los alumnos no se encuentren expuestos a la violencia que caracteriza dicho título,[8] pero también para centrar su atención en determinados elementos arquitectónicos.

Cabe señalar que ningún autor de este libro se centra en los títulos inmediatamente posteriores a este: *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood* y *Assassin's Creed: Revelations*. Por su parte, Mathieu Beauséjour y Virginie Martel redactaron "Uso de la cinemática del videojuego *Assassin's Creed III* en postura crítica", mientras que Alexis Benoît y François Furstenberg escribieron "El universo de *Assassin's Creed III* y la desobediencia civil en beneficio del pensamiento histórico".

Al respecto, la mayor parte de los capítulos fueron escritos a dos manos; ya sea entre un académico y un maestro, un joven doctor y otro más experimentado, un hombre y una mujer, incluso uno radicando en Canadá y otro en Francia. La diversidad entre colaboradores también se hace patente en su acercamiento a la saga; mientras Beauséjour y Martel realizan un balance crítico después de utilizar *Assassin's Creed* por varios años en el aula, Benoît y Furstenberg ofrecen una estrategia didáctica para desarrollar en clase, incluso aportan una planificación de actividades.

Los siguientes juegos de la saga sí fueron analizados por colaboradores del libro reseñado; se trata de "Enseñando las revoluciones atlánticas y el pensamiento crítico con *Assassin's Creed: Freedom Cry*" de Guillaume Barral y "Literacidad de videojuegos y representación videolúdica del pasado. *Assassin's Creed: Unity* en clase de historia" de Hugo Orain y Julien Bazile, los que abordan las revoluciones haitiana y francesa, respectivamente.

---

[6] El videojuego *Assassin's Creed* surge a partir de Prince of Persia, otro título del mismo estudio desarrollador.

[7] Los títulos de los capítulos fueron traducidos libremente por el reseñista como parte de su ejercicio analítico.

[8] Este título está destinado a personas de 17 años o más, según el Entertainment Software Rating Board (EE. UU.), o 18 años, según el Pan European Game Information (UE).

En estricto sentido, *Assassin's Creed Freedom Cry* es un derivado (Downloadable Content)[9] de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, es decir, expande el contenido de este último; por su parte, *Assassin's Creed Unity* es un juego independiente de cualquier otro (Stand Alone). El primero de estos juegos es utilizado por Barral para sensibilizar a los alumnos sobre la esclavitud y las luchas a favor de las poblaciones de origen africano.

Orain y Bazile se acercan al segundo de estos títulos para enseñar los orígenes de la Revolución francesa para promover una actitud crítica al momento en que sus alumnos abordan un juego de video o cualquier otro medio audiovisual (serie televisiva, plataforma de internet). Si bien los alumnos no entran en contacto directo con el videojuego, los autores recuerdan que cualquier actividad desarrollada en el aula puede ser abordada de manera lúdica. Asimismo, los autores piden a los alumnos no caer en la dicotomía entre "falso" y "verdadero", sino que dirigen su atención al realismo (estilo), la exactitud (grado) y la autenticidad (acreditación).

Nos encontramos con un nuevo salto en la saga, pues los juegos *Assassin's Creed: Rogue* (2014) y *Assassin's Creed: Syndicate* (2015) no son abordados en este libro. Ello se puede deber al diseño curricular en Quebec, pero también a la habilidad de los maestros/investigadores para compaginar dichos títulos con sus metas escolares.[10] En este aspecto, el estudio Ubisoft ya había identificado el uso que se le daba a su saga al interior de las escuelas, por lo que creó una serie que se desprende de la línea principal de *Assassin's Creed*. Así lo expresa dicho estudio en su página de internet:

[9] Los jugadores han creado una serie de términos que permiten describir diferentes elementos y características relacionados con el mundo *gamer*. Dichos términos les permiten comunicarse fácilmente entre sí, pero pueden resultar extraños a observadores externos.

[10] Al respecto, Judith Brisson, Chu Xu y Kenneth Dubé consideran que el sistema escolar quebequense podría modificarse de tal manera que incluya este tipo de videojuego en el aula: "Hay poca orientación sobre el aprendizaje basado en juegos en políticas educativas o regulaciones administrativas. Vemos también la falta de materiales de apoyo (por ejemplo, lecciones) y de la comunicación entre docentes que utilizan videojuegos en clase. Un profesor que desea utilizar T[our] D[iscovery] en clase a menudo se ve un pionero en su escuela y debe liderar el proyecto solo" (p.16; traducción del autor).

> La serie Discovery Tour se compone de juegos independientes que permiten a los jugadores recorrer libremente la antigua Grecia, el antiguo Egipto y la era vikinga para conocer mejor su historia y su vida cotidiana. Estudiantes, profesores, no jugadores y jugadores habituales pueden descubrir estas épocas a su propio ritmo o embarcarse en visitas guiadas e historias supervisadas por historiadores y expertos (Ubisoft, s.f.).[11]

Al respecto, Kevin Péloquin redactó "Explorando la romanización en el tour de descubrimiento *Origins*: un desafío a asumir"; Raphaël Gani y Guillaume Lescaut hicieron lo propio con "De la identificación a la verosimilitud: el viaje de Guillaume a través de los *Discovery Tours*", mientras que Sébastien Quirion y Alexandre Lanoix escribieron "Los efectos de la integración de los videojuegos en las clases de historia en las prácticas docentes".

El primero de estos tres capítulos se basa en el *Discovery Tour: Ancient Egypt* (2018); aquí se propone que los alumnos identifiquen diferentes elementos arquitectónicos fuera de la metrópoli romana.[12] Más allá de este ejercicio, los autores señalan lo problemático que resulta el término *romanización*: ¿qué espacio de actuación deja a los pueblos conquistados?, ¿la adopción de elementos de origen romano puede ser considerada una estrategia por parte de dichos pueblos?

El segundo de los capítulos mencionados aborda tres títulos de la saga: *Discovery Tour: Ancient Egypt* (2018), *Discovery Tour*: *Ancient Greece* (2019) y *Assassin's Creed Valhalla* (2020). La experiencia de Gani y Lescaut se caracteri-

[11] En términos prácticos esto significa que no hay misiones dentro del juego, por lo que los usuarios pueden recorrer los escenarios de manera libre; al no haber violencia representada, los niños y adolescentes pueden jugar dichos títulos.

[12] Thierry Desjardins desarrollaría una idea similar; pide a los alumnos que dibujen aquellos elementos que consideren característicos de la Grecia clásica (introducción), posteriormente pide que dibujen determinados edificios de acuerdo con los restos materiales, así como con fuentes escritas (búsqueda de información); finalmente les pide que realicen un recorrido por el videojuego e identifiquen los edificios previamente dibujados (comparación). En este punto, el profesor les plantea una serie de preguntas a manera de reflexión final: "¿Desde su punto de vista, la reconstrucción de Atenas en *Assassin's Creed* es fiel a la realidad histórica?". "¿Pueden los especialistas respetar perfectamente la fidelidad histórica a la hora de reconstruir un sitio patrimonial?" (p. 31).

za por desarrollarse entre un grupo de alumnos poco favorecido; es decir, son jóvenes que rara vez practican alguna actividad cultural y no poseen tecnologías de información y comunicación en sus hogares. Tal vez debido a esta situación es que los alumnos tienen dificultades para diferenciar el realismo con que se representan los escenarios y personajes de la realidad histórica. Así lo expresan los autores: "Asimilan el adjetivo 'inverosímil' a lo 'irreal'. En contraposición, no consideran como inverosímiles diferentes situaciones encontradas en el juego sino el imaginario medieval mismo" (p. 68; comillas en el original).

El tercero de los capítulos mencionados aborda los títulos *Discovery Tour: Ancient Egypt* (2018) y *Discovery Tour*: *Ancient Greece* (2019). El texto se centra en la experiencia de diferentes profesores: su preparación para utilizar este tipo de tecnología en clase y las dificultades que trajo consigo. Al respecto, los autores resaltan el uso de refuerzo que se le asignó a los títulos; es decir, los temas ya habían sido abordados, por lo que su utilización fue un repaso. En este sentido, algunos profesores consideran esta experiencia como una oportunidad para salir de la rutina y no tienen planeado que se repita próximamente.[13]

Por último, nos encontramos con el título más reciente de la saga, el que es abordado por Alexandre Joly-Lavoie en su texto "Descubrir Vinland con *Assassin's Creed Valhalla*: una actividad para desarrollar el pensamiento crítico". Aquí el autor se propone abordar la presencia vikinga en lo que hoy se conoce como continente americano antes de la llegada de los europeos (ingleses y franceses); para ello se vale de fuentes escritas que son confrontadas con las representaciones incluidas en el videojuego. Sobra decir que este último queda mal parado en cuanto a exactitud histórica; sin embargo, esta forma de trabajo es una de las deficiencias que encontramos a lo largo del libro.

[13] Al respecto, Brisson, Xu y Dubé señalan lo siguiente: "Muchos profesores carecen de conocimientos sobre el valor educativo de los juegos y sobre los métodos de enseñanza adecuados para un aprendizaje eficaz. Además, se enfrentan a muchos problemas prácticos: a) cómo integrar el juego en el ya de por sí ajetreado y bastante rígido horario escolar; y b) cómo combinar lecciones basadas en juegos con estándares curriculares estrictos y lograr objetivos de aprendizaje" (pp. 15-16).

¿Nueva partida?

Después de una lectura detallada de *Los usos pedagógicos de los videojuegos Assassin's Creed*, podemos afirmar que se trata de un ejercicio crítico sobre diferentes títulos de la saga. Así, por ejemplo, los diferentes colaboradores del libro señalan las limitaciones pedagógicas del juego y los retos tecnológicos y logísticos para llevar el mismo al aula. Sus conclusiones lo señalan con claridad: "El juego […] no vuelve en automático a los alumnos 'históricamente' activos, en el sentido que jugar no implica en automático el ejercicio de su pensamiento crítico" (p.182).

Para lograr el desarrollo del pensamiento crítico se requiere un juego diseñado en ese sentido, se necesita que haya profesores capacitados para incorporar este tipo de materiales en el aula, además de un sistema escolar propicio para ello: inmueble, tecnología, currícula, entre otros. Los directores del libro están conscientes de ello, por lo que hacen hincapié en el uso planeado, cauteloso y puntual del videojuego. *Assassin's Creed* no es una llave mágica al conocimiento, sino un reto al proceso educativo.

Si bien los autores del libro han identificado las limitaciones y retos que entraña dicho videojuego, consideramos útil añadir otros aspectos que parecen haber pasado desapercibidos. A lo largo del libro identificamos diferentes estrategias de enseñanza como el aprendizaje significativo que toma el conocimiento previo de la saga por parte de los alumnos para llevarlo al aula.

No obstante, el enfoque que más nos ha llamado la atención es el denominado "falsacionismo";[14] aquí diferentes profesores han construido sus clases a partir de la identificación de varios anacronismos e imprecisiones que se encuentran a lo largo de la saga, y la idea que subyace a este tipo de ejercicios es señalar "esto está mal" o "no es así" a partir de ciertas fuentes escritas (piedra de toque).

En el peor de los casos el videojuego es utilizado siguiendo una especie de conductismo: "Para motivar a los estudiantes, los equipos que se ayudaron mutuamente, cooperaron y realizaron el trabajo solicitado respetando las instrucciones obtuvieron privilegios, en particular tiempo de juego

[14] En estricto sentido, el "falsacionismo" no es un enfoque pedagógico, sino una epistemología de la ciencia desarrollada durante la segunda mitad del XX. Al respecto, véase Karl Popper (1980).

libre" (p.14). Este tipo de uso del videojuego corre el riesgo de caer en una gamificación del aprendizaje.

La experiencia de los profesores quebequenses puede resultar ajena de nuestro contexto, aunque el desarrollo de la industria en latinoamérica en los últimos años ha venido creciendo y encontramos juegos como *México, 1921: sueño profundo* (Mácula Interactive, 2004) que se centra en el asesinato del presidente electo Álvaro Obregón y la inestabilidad política que le siguió.

Este y otros videojuegos son desarrollados por estudios locales y abordan diferentes episodios en la historia nacional; desconocemos si han sido llevados a las escuelas como parte de una estrategia de aprendizaje, por lo que quedan muchas preguntas en el aire: ¿en qué difiere la experiencia mexicana frente a la de otras latitudes?, ¿cómo puede ser abordado dicho juego en el aula?, ¿quiénes y cómo valorar el éxito de ese ejercicio?, entre otras.

Bibliografía

Gros, Begoña y José Garrido (2008). "'Con el dedo en la pantalla': el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares", *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, pp. 108-129.

Popper, Karl (1980). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Tecnos.

Trépanier, Nicolas (2014, 1 de mayo). "The Assassin's Perspective: Teaching History with Video Games", *Perspectives on History*. Disponible en: https://bit.ly/41bJanU.

Ubisoft (s.f). *Discovery Tour*. Disponible en: https://bit.ly/3ZgNr78.

Manuel Almazán es especialista en Migración internacional (Colef), doctor en Historia por la Universidad de Guanajuato y maestro en Antropología Social por El Colegio de San Luis (COLSAN). Profesor en la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP), así como asistente en los liceos Claude Bernard y Jean-Baptiste Say (Francia). Miembro fundador de la Red Abya Yala (https://www.redabya-yala.org). Forma parte del SNII (candidato). Líneas de investigación: historia gráfica, antropología visual, migraciones.

CONTENIDO

Vol. 9, núm. 17, marzo-agosto 2026
https://encartes.mx

ISSN: 2594-2999

EDITORIAL

Renée de la Torre 1

DOSIER

TRADICIONES DISRUPTIVAS DEL ORDEN CULTURAL

Carlos Arturo Hernández Dávila 7

***PERFORMANCE* SOCIAL Y TRANSFORMACIÓN HISTÓRICA EN LAS CELEBRACIONES DE ANIVERSARIOS DE IGLESIAS INDÍGENAS CHAQUEÑAS (ARGENTINA)**

César Ceriani Cernadas 13

LA TEMATIZACIÓN DE LO RELIGIOSO EN LAS ESCUELAS DE SAMBA DE RÍO DE JANEIRO (2016-2022): *PERFORMANCES* FESTIVAS Y PROCESOS SOCIALES

Renata de Castro Menezes 37

ETNOFONÍAS: PATRIMONIO BIOCULTURAL DE MÉXICO

José Joel Lara González 65

¿ECOS DE LA CRISTIADA? NECROPOLÍTICA Y "MARTIRIO SACERDOTAL" EN EL SIGLO XXI MEXICANO

Yves Bernardo Roger Solis Nicot 95

LAS *NGÄD'I-DOKWE*: DISRUPCIONES RITUALES, CUERPOS ALTERADOS Y ALTERIDADES CORPORALES EN EL MUNDO OTOMÍ

Carlos Arturo Hernández Dávila 123

REALIDADES SOCIOCULTURALES

CAFÉ CAPELTIC. LA CONSTRUCCIÓN DE UN PUENTE INTERCULTURAL EN EL SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA DE MÉXICO

Ximena de la Mora González
Rebecca Danielle Strickland 151

LOS SENTIDOS DE LA FERIA Y LA FERIA DE LOS SENTIDOS EN SEVILLA, ESPAÑA
Gabriela Vargas Cetina
Steffan Igor Ayora Diaz 177

ENCARTES MULTIMEDIA

EL CULTO CUIR SINVERGÜENZA: RECREACIONES RITUALES A PARTIR DE LA *PERFORMANCE*
Hilda María Cristina Mazariegos Herrera 211

DONDE DOS ALMAS SE SANAN, UN ENSAYO FOTOGRÁFICO SOBRE LA ANIMITA COMO ARTEFACTO DE SANACIÓN EN LA COTIDIANIDAD CHILENA
Lili Almási-Szabó
David Arturo Espinoza Zamudio
Pedro Pablo Medina Andrade 237

ENTREVISTAS

"LAS FAMILIAS SON COMO ROBLES DE RAÍCES PROFUNDAS…". DIÁLOGO EPISTOLAR CON DANIEL BERTAUX CON BASE EN EL LIBRO *GENEALOGÍAS COMPARADAS. ANÁLISIS CULTURAL DEL HABITUS EDUCATIVO EN FAMILIAS DE OAXACA*
Por Karla Yolanda Covarrubias Cuéllar
y Daniel Bertaux 261

ENTREVISTA A JOSÉ LUIS BARRIOS. PENSAR DESDE LA FISURA: ESTÉTICA, CURADURÍA Y CINE EN EL TRABAJO DE JOSÉ LUIS BARRIOS
Por Alina Peña Iguarán
y Anaeli Ibarra Cáceres 281

DISCREPANCIAS

EL ESPEJO ALGORÍTMICO: MIRADAS DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES EN TORNO A LA INTERACCIÓN ENTRE HUMANOS Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)

Debaten: Gabriela Sued, Gabriel Pérez Salazar, Marco Dehnert, ChatGPT-5

Moderan: Arthur Temporal, Alina Peña Iguarán, Ignacio Salvador Durán Ricardez 289

RESEÑAS CRÍTICAS

REFLEXIONES DESDE LA FRONTERA: HUMANIZANDO LA DEPORTACIÓN A TRAVÉS DE NARRATIVAS DIGITALES EN TIJUANA

Loraine Morales Pino 309

LOS VIDEOJUEGOS COMO CABALLO DE TROYA EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA

Manuel Almazán 319

DEL CINE AL SINDICATO: *UNA ACTRIZ, UNA ESTRELLA Y UNA COMPAÑERA SOLIDARIA: DOLORES DEL RÍO*

Daria Sofía Rodríguez Olvera 329

ENCARTES

DIRECTORIO

Ángela Renée de la Torre Castellanos
Directora de *Encartes*
Emilia Díaz Corona Centeno
Edición
Verónica Segovia González
Diseño y formación
Isabel Orendáin
Amparo Ramírez Rivera
Corrección
Karla Figueroa Velasco
Difusión
Arthur Temporal Ventura
Formación en Wordpress

CENTRO DE INVESTIGACIONES Y ESTUDIOS SUPERIORES EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL
CIESAS

El Colegio de la Frontera Norte

ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara

EL COLEGIO DE SAN LUIS

Equipo de coordinación editorial

Ángela Renée de la Torre Castellanos Directora de *Encartes* ▪ Gabriela Zamorano Villarreal CIESAS-CDMX ▪ Maximino Matus Ruiz El COLEF ▪ Frances Paola Garnica Quiñones El COLSAN ▪ Arturo Gutiérrez del Ángel El COLSAN ▪ Alina Peña Iguarán ITESO ▪ Ignacio Salvador Durán Ricardez CIESAS-Occidente

Comité editorial

Francisco Javier Fernández de Castro Santos Director general interino del CIESAS ▪ Víctor Alejandro Espinoza Valle Presidente de El COLEF ▪ Juan Sebastián Larrosa Fuentes Director del Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO ▪ David Eduardo Vázquez Salguero Presidente de El COLSAN ▪ Jorge Eduardo Aceves Lozano CIESAS-Occidente ▪ María Guadalupe Alicia Escamilla Hurtado Subdirección de Difusión y Publicaciones del CIESAS ▪ Érika Moreno Páez Coordinadora del Departamento de Publicaciones de El COLEF ▪ Manuel Verduzco Espinoza Director de la Oficina de Publicaciones del ITESO ▪ Estrella Ortega Enríquez Jefa de la Unidad de Publicaciones de El COLSAN ▪ José Manuel Valenzuela Arce El COLEF ▪ Luz María Mohar Betancourt CIESAS-Ciudad de México ▪ Ricardo Pérez Montfort CIESAS-Ciudad de México ▪ Séverine Durin Popy CIESAS-Noreste ▪ Carlos Yuri Flores Arenales Universidad Autónoma del Estado de Morelos ▪ Sarah Corona Berkin DECS/Universidad de Guadalajara ▪ Norma Iglesias Prieto San Diego State University ▪ Camilo Contreras Delgado El COLEF

Cuerpo académico asesor

Alejandro Frigerio
Universidad Católica Argentina-Buenos Aires
Alejandro Grimson
UNSAM-Buenos Aires
Alexandrine Boudreault-Fournier
University of Victoria-Victoria
Carlo A. Cubero
Tallinn University-Tallin
Carlos Fausto
UFRJ-Río de Janeiro
Carmen Guarini
UBA-Buenos Aires
Caroline Perré
Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos-Ciudad de México
Clarice Ehlers Peixoto
UERJ-Río de Janeiro
Claudio Lomnitz
Columbia-Nueva York
Cornelia Eckert
UFRGS-Porto Alegre
Cristina Puga
UNAM-Ciudad de México
Elisenda Ardèvol
Universidad Abierta de Cataluña-Barcelona
Gastón Carreño
Universidad de Chile-Santiago
Gisela Canepá
Pontificia Universidad Católica del Perú-Lima
Hugo José Suárez
UNAM-Ciudad de México
Julia Tuñón
INAH-Ciudad de México
Maria de Lourdes Beldi de Alcântara
USP-Sao Paulo
Mary Louise Pratt
NYU-Nueva York
Pablo Federico Semán
CONICET/UNSAM-Buenos Aires
Renato Rosaldo
NYU-Nueva York
Rose Satiko Gitirana Hikiji
USP-Sao Paulo
Rossana Reguillo Cruz
ITESO-Guadalajara
Sarah Pink
RMIT-Melbourne

Encartes, año 9, núm. 17, marzo-agosto 2026, es una revista académica de acceso libre y publicación semestral editada por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, calle Juárez, núm. 87, Col. Tlalpan, C. P. 14000, Ciudad de México, Apdo. Postal 22-048, Tel. 54 87 35 70, Fax 56 55 55 76, encartesantropologicos@ciesas.edu.mx. El Colegio de la Frontera Norte, A. C., Carretera Escénica Tijuana-Ensenada km 18.5, San Antonio del Mar, núm. 22560, Tijuana, Baja California, México, Tel. +52 (664) 631 6344; Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, A. C., Periférico Sur Manuel Gómez Morin, núm. 8585, Tlaquepaque, Jalisco, Tel. (33) 3669 3434; y El Colegio de San Luis, A. C., Parque de Macul, núm. 155, Fracc. Colinas del Parque, San Luis Potosí, México, Tel. (444) 811 01 01. Directora de la revista: Ángela Renée de la Torre Castellanos. Alojada en la dirección electrónica https://encartes.mx. ISSN: 2594-2999.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de la revista. Se autoriza la reproducción parcial de los materiales publicados siempre y cuando se haga con fines estrictamente no comerciales y se cite la fuente. Salvo excepciones explicitadas, todo el contenido de la publicación está bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.